



Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura
ISSN: 1885-446X
cepli@uclm.es
Universidad de Castilla-La Mancha
España

Dezcallar, Teresa; Clariana, Mercè; Cladellas, Ramón; Badia, Mar; Gotzens, Concepció
La lectura por placer: su incidencia en el rendimiento académico, las horas de televisión y las horas de videojuegos
Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura, núm. 12, julio-diciembre, 2014, pp. 107-116
Universidad de Castilla-La Mancha
Cuenca, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=259132660005>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

FECHA DE RECEPCIÓN:

09/09/2014

FECHA DE ACEPTACIÓN:

27/10/2014

ISSN: 1885-446X

ISSN: 2254-9099

PALABRAS CLAVE

Rendimiento Académico;
lectura; medios electrónicos;
videojuegos; televisión.

KEYWORDS

Academic Achievement;
Reading; Electronic Games;
Television.

TERESA DEZCALLAR

e-mail: Teresa.Dezcallar@uab.cat

MERCÈ CLARIANA

e-mail: Merce.Clariana@uab.cat

RAMÓN CLADELLAS

e-mail: Ramon.Cladellas@uab.cat

MAR BADIA

e-mail: Mar.Badia@uab.cat

CONCEPCIÓ GOTZENS

e-mail: c.gotzens@uib.es

1 Este estudio se ha llevado a cabo dentro del proyecto EDU 2009-10651 del Ministerio de Ciencia e Innovación de España

La lectura por placer: su incidencia en el rendimiento académico, las horas de televisión y las horas de videojuegos¹

The pleasure of reading: its impact on academic achievement, on TV-watching hours and video games-playing hours

TERESA DEZCALLAR

Universitat Autònoma de Barcelona

MERCÈ CLARIANA

Universitat Autònoma de Barcelona

RAMÓN CLADELLAS

Universitat Autònoma de Barcelona

MAR BADIA

Universitat Autònoma de Barcelona

CONCEPCIÓ GOTZENS

Universidad Islas Baleares

RESUMEN

En el presente trabajo se ha relacionado el gusto y la afición por la lectura y el tiempo que pasan los alumnos viendo la televisión o jugando a videojuegos en los ratos de ocio, y cómo estas variables correlacionan con el rendimiento académico, medido a través de las notas escolares. La muestra ha sido compuesta por un total de 510 alumnos de los tres ciclos de educación primaria de escuelas públicas y privadas españolas. Los datos se obtuvieron mediante cuestionarios dirigidos a los padres. Los resultados han revelado que la lectura por placer correlaciona de forma positiva con las notas académicas y de forma negativa con las horas de visionado de televisión.

ABSTRACT

This paper relates the pleasure and the fondness for reading to the time students spend watching TV or playing video games in their leisure time, and how these correlate with academic performance, measured by school marks. The sample comprised a total of 510 Spanish Primary School students from public and private schools. Data were obtained through questionnaires administered to parents. The results showed that the pleasure of reading maintained significant and positive relationships with academic marks and correlate negatively with television watching hours.

Dezcallar, T.; Clariana, M.; Cladelles, R. Badia, M. y Gotzens, C. (2014). La lectura por placer: su incidencia en el rendimiento académico, las horas de televisión y las horas de videojuegos. *Ocnos*, 12, 107-116. Recuperado de <http://www.revista.uclm.es/index.php/ocnos/article/view/564>

Introducción

La lectura y el placer de leer

La lectura y la habilidad de comprensión lectora han sido y son de gran importancia como herramienta de educación y de acceso a la información. La competencia lectora está asociada al aprendizaje escolar y goza de un reconocimiento “como instrumento para el desarrollo de una mentalidad crítica y para la socialización de los ciudadanos” (Fernández, en Gil, 2011, p.118). Asimismo, el aprendizaje junto con la comprensión lectora, son factores determinantes, como señalan Yubero, Larrañaga y Sánchez (2010), para la competencia lingüística y para posteriores aprendizajes curriculares y también sociales. Cuando los alumnos leen por placer, con frecuencia, como apunta Valdés (2013), experimentan un “proceso estético” y dan valor a la lectura. Este hecho refuerza la habilidad lectora y les confiere una disposición positiva para la lectura recreativa. El estudio de Gil (2011) muestra que una lectura frecuente de textos literarios, con un propósito recreativo, se asocia a niveles altos de competencia en los ámbitos matemático, lingüístico y científico. Se conoce por lectura recreativa o voluntaria la que se realiza al margen de las actividades académicas y por propia decisión y libertad de elección de material. Por otro lado, la lectura instrumental o impuesta es la que se asocia a actividades propias del ámbito académico, como puede ser la lectura de textos para el estudio, los deberes, etc. En la actualidad la lectura no puede competir con los medios electrónicos disponibles, como apunta Molina (2006), los cuales “presiden la ocupación del tiempo de ocio en los hogares” y que afecta a “la capacidad abstractiva de los discentes que sufren un retroceso bastante acusado en las tareas académicas donde la creatividad, la imaginación y el pensamiento constructivo deberían actuar” (p.119). Los resultados de este estudio entre los alumnos de secundaria, manifiestan una correlación entre altas calificaciones y mayor frecuencia de hábito lector. El hábito lector y sus competencias no sólo se asocian al rendimiento académico dentro del sistema educacional, sino que se correlacionan también con los niveles socioeconómicos en la vida adulta. La investigación llevada a cabo por Ritchie & Bates (2013), apunta a que los niños que poseen habilidad lectora a los 7 años, además de poseer habilidades en matemáticas y una mayor motivación de aprendizaje, correlacionan de forma positiva con un mejor estatus socioeconómico a la edad adulta. Se pone en el foco de atención que la habilidad lectora es una variable a tener en cuenta para un mejor desarrollo educacional, sin embargo conseguir dicha habilidad, según Valdés (2013), no significa que aumente el gusto de leer por placer. De forma paradójica, la familia considera una variable determinante la lectura recreativa, siendo ésta un valor de cultura y motivación (Yubero et al., 2010), que se debería potenciar para conseguir un hábito lector. De la misma forma, Butlen (2005) pone de manifiesto que “uno de los objetivos principales de la escuela es enseñar a leer. Ahora bien, ¿incluye esta premisa la necesidad de inculcar el gusto por la lectura?”

(p.139). Inculcar este placer por la lectura es tarea ardua ya que la competencia en los hogares se encuentra en las nuevas tecnologías al alcance de todos y con un sinfín de elementos catalizadores del tiempo de ocio. Sin embargo, y como paradoja, el que no sabe leer queda excluido de la sociedad. El placer por la lectura está ligado a la habilidad lectora. La habilidad como competencia en saber leer, es requisito para poder disfrutar con lecturas recreativas, y como señala Rodríguez (2008), no todas esas lecturas pasan por libros, tal y como nosotros, los adultos, lo entendemos como lectura de calidad, sino que pasa por la lectura de otros medios.

La lectura y el uso de la televisión y los videojuegos

Mientras que la lectura de textos literarios y narrativos (cuentos, novelas, tebeos, etc.), favorece como hemos visto el rendimiento académico y mejora los aprendizajes, no es algo habitual entre los alumnos de educación primaria. El consumo en nuestra sociedad de los instrumentos tecnológicos como la televisión y los ordenadores, los cuales no exigen el mismo grado de atención, inferencia, interpretación e integración de ideas que la lectura, ha hecho que ésta última vaya en disminución (Gil, 2011). Los alumnos conviven con la televisión, los videojuegos y los ordenadores. Este tiempo dedicado a ver la televisión y jugar con pantallas también afecta a la competencia lectora de forma negativa (Ennemoser & Schneider, 2007). En un estudio reciente (Möble, Kleimann, Rehbein & Pfeiffer, 2010), que se realizó con alumnos alemanes de entre 6 y 13 años, se observó que esta relación negativa era más intensa cuanto más horas pasaban delante del televisor. Los alumnos que dedicaban más de 1,5 horas diarias a la televisión y 0,7 horas diarias a juegos electrónicos, tenían peor rendimiento que los que dedicaban menor tiempo. El estudio llevado a cabo por Zimmerman & Christakis (2005) relacionó las competencias aritméticas y lectoras en alumnos de 6 y 7 años y el tiempo de visionado de televisión. Los resultados apuntaron que, cuantas más horas de televisión veían los niños peores habilidades cognitivas mostraban. El uso abusivo de los videojuegos lleva a los alumnos a abandonar otras actividades como la práctica de deporte o de la lectura (García, Callejo y Walzer, 2004). Sin embargo, algunos estudios sí han hallado matices en cuanto a diferencias de género, como se observa en algunos estudios que revelan que las peores calificaciones escolares en estudiantes que pasan más horas con videojuegos suceden más en niños que en niñas (Gil, 2011).

Aún así, estos dispositivos electrónicos siguen generando preocupación entre profesores y padres en su relación con el rendimiento académico y en consecuencia con otros tipos de ocio como la lectura recreativa. El meta análisis realizado por Cummings y Vandewater (en Moncada y Chacón, 2012), corrobora que los alumnos asiduos al uso de medios electrónicos y videojuegos leen un promedio de 30% menos que los niños que no los usan, y en consecuencia obtienen más bajo rendimiento académico. Sin embargo en el estudio de Rodríguez y Sandoval (2011) realizado con niños entre 8-13 años

de edad, establecieron que “no se encontraron diferencias significativas que permitan establecer que el mayor o menor consumo de videojuegos puede llegar a ser la causa de los problemas académicos de los niños en el colegio o de su éxito” (p.109). Con ello contradicen los hallazgos de Sharif & Sargent (2007) quienes apuntaban a que exposiciones prolongadas frente a pantallas tenían un impacto negativo en el rendimiento académico.

El mayor efecto que han tenido las nuevas tecnologías sobre la lectura recreativa tal y como la conocemos habitualmente, es que la ha relegado a las últimas preferencias en el tiempo de ocio de los alumnos. Ya hace décadas la televisión adoptó un rol principal en el ocio. “Los niños pasan más tiempo como espectadores de televisión que en cualquier otra actividad, excepto dormir” (Huston-Stein y Wright, 1979, en Wagner, 1980). Son escasos los niños de edades comprendidas entre 6-12 años que prefieren pasar el tiempo de ocio leyendo por placer antes que ver la televisión o jugar a videojuegos (Solé, 1995; Gil, 2011). Este apunte es común en todos los estudios citados hasta la fecha. Molina (2006) hace hincapié en la importancia de crear un hábito lector para que después se pueda leer para aprender y disfrutar. Estimular la lectura recreativa es un papel fundamental que se ha de fomentar no sólo desde la escuela sino también desde la familia y la sociedad. Empero, la lectura por placer, excluyendo aquella que se lee en forma de “zapping” y en diagonal, como la que se pone en práctica con las revistas y la prensa marginal, requiere un nivel atencional y un ritmo más lento que el que se aplica a la televisión y a los videojuegos, dónde el ritmo es de constante cambio y con una mayor aceleración.

La lectura y el rendimiento académico

El informe Pisa 2011, concluye que aquellos jóvenes que diariamente leen por placer obtienen mejores rendimientos en la prueba Pisa (OECD, 2011; en Valdés, 2013).

La cantidad de tiempo dedicado a la lectura recreativa fuera de la escuela por alumnos de educación primaria favorece, según Cunningham & Stanovich (1991), la obtención de mejores puntuaciones en deletreo, vocabulario, reconocimiento de palabras y fluidez verbal. En general, un buen hábito de lectura constituye un buen instrumento para la consecución de aprendizajes escolares en todas las disciplinas y para obtener un mejor rendimiento académico (Molina, 2006). Fuera del contexto escolar, durante el tiempo de ocio, el estudio de Aguilar et al. (2010), señala que los grupos que obtienen peor rendimiento académico son aquellos que no estudian lo suficiente y tampoco practican juego al aire libre, aspectos combinados con una ausencia de lectura recreativa y un mayor uso de juegos electrónicos. El abuso de éstos últimos va en detrimento del tiempo dedicado a los deberes, a la lectura u otras actividades que mejoran el rendimiento académico. En este contexto, la lectura se asocia más (Solé, 1995), ya desde hace décadas, con los deberes escolares y

situaciones tediosas, aburridas y poco gratificantes, y no con la diversión, el ocio o el bienestar personal.

El uso inadecuado de la televisión y los videojuegos afecta al rendimiento académico de forma negativa. Cuanto más tiempo pasan consumiendo pantallas peores son las notas escolares, puesto que disminuye el tiempo dedicado a los deberes y al aprendizaje escolar, así como a una disminución del tiempo de descanso, lo que conlleva por su parte a un menor aprovechamiento académico (Vicente, 1995; Bringas, Rodríguez y Herrero, 2008).

Aún así, no todos los autores parecen estar de acuerdo en los efectos negativos de los videojuegos; algunos señalan que los medios electrónicos juegan un importante papel en el desarrollo del niño, en sus aprendizajes y plasticidad cerebral y que, por lo tanto, se podrían considerar beneficiosos (Dye, Green & Bavelier, 2009; Aleks Krotoski, 2010). Incluso estudios como el de Sedeño (2010), apuntan a posibles beneficios del uso de videojuegos sobre el rendimiento académico. Sin embargo, acerca del uso de la televisión no se han comprobado beneficios sobre el rendimiento académico, ni sobre la capacidad de aumento de la lectura por placer.

Objetivos de la investigación

El presente estudio se centra en los análisis de la relación entre cuatro variables: la lectura como placer, el rendimiento académico, el tiempo en horas/semana que los alumnos pasan frente al televisor y el tiempo que pasan frente a las pantallas de ordenadores de videojuegos o similares.

Metodología

Participantes

La muestra del presente estudio está compuesta por alumnos españoles de educación primaria (6-12 años), tanto de centros públicos como privados. El total de la muestra es de 510 alumnos, 238 niñas y 272 niños. Del total de ellos, 203 son alumnos del ciclo inicial, 146 del ciclo medio y 161 del ciclo superior. El χ^2 entre el sexo de los participantes y el ciclo educativo no da resultados significativos, con lo que se puede asumir que dicha variable resulta homogénea en los análisis de la muestra total.

Instrumentos y variables

Dada la temprana edad de los participantes del estudio, se elaboró un cuestionario para los padres o tutores legales de los niños. Esta solución en la recogida de datos ha sido utilizada con anterioridad (por ejemplo Lachar y Gruber, 2001) y ha demostrado funcionar de forma adecuada. El cuestionario solicitaba información sobre las características de las familias y los centros educativos, las notas escolares de los alumnos, su interés por la lectura aparte de las actividades escolares, es decir, la lectura recreativa, el tiempo que los niños dedicaban a mirar la televisión durante la semana y el tiempo de juegos electrónicos o con pantallas.

En consecuencia, las variables analizadas fueron las siguientes:

- Nota. Variable continua de 0 a 10 puntos que es la media de las notas escolares reportadas por los padres en 5 asignaturas: matemáticas, lengua, inglés, gimnasia y plástica.
- Lectura. Variable continua que indica la afición a leer por placer, el gusto por la lectura, que muestra el alumno, aparte de las obligaciones escolares que también impliquen la actividad de leer a partir de la respuesta proporcionada en la siguiente afirmación “A mi hijo le gusta leer”. Este ítem está inspirado en trabajos recientes sobre el gusto por leer como los de Valdés (2013) y Castro (2014). Los padres y tutores legales han puntuado esta escala de 0 (nada) a 10 (mucho), de acuerdo al conocimiento que tienen de los niños y a su comportamiento durante las horas en que están en el domicilio familiar. Se trata de una percepción subjetiva de los padres y tutores respecto a la afición de leer por placer. Se ha establecido dicha escala de 0-10 porque es la misma que se usa para las notas, y de forma general en nuestra sociedad para valorar de forma numérica. Esta variable continúa con una media de 6.84 y una desviación de 2.27 se ha categorizado en tres niveles (bajo, medio y alto) según su distribución en percentiles. Así, en el nivel bajo se situaron los valores correspondientes al percentil 25 (puntuación menor de 6); en el nivel medio, los valores entre los percentiles 25 y 75 (puntuaciones entre 6 y 8); y en el nivel alto, los valores correspondientes al percentil 75 (puntuaciones superiores a 8).
- TV. Variable continua que indica los minutos que el niño mira la televisión a la semana.
- VJ. Variable continua que indica los minutos que el niño juega con pantallas a la semana.

Procedimiento

La primera fase de la investigación contó con la aprobación de los centros y de los maestros para la realización del cuestionario que más tarde se pasaría a los padres de los alumnos. El cuestionario elaborado se entregó a los padres de los alumnos de primaria y fue contestado por éstos para recabar información sobre los alumnos. Debido a la edad temprana de los niños (de 6 a 12 años), los padres de todos ellos fueron los encargados de llenar los cuestionarios y entregarlos al centro. La cumplimentación de los cuestionarios ha sido de carácter anónimo y voluntario. Los padres y tutores que participaron fueron informados y dieron el consentimiento sin contraprestación alguna. Una vez recogida la información se pasó al análisis estadístico.

Análisis de los datos

Se realizó un ANOVA, considerando las notas obtenidas en las materias evaluadas, el número de horas a la semana delante del televisor, y el número de horas a la semana jugando a videojuegos como variables dependientes, y la variable lectura (bajo, media y alta) como factor. Asimismo se calcularon las

correlaciones entre la variable lectura (variable continua) y el resto de variables (notas, horas TV y horas video juegos).

Resultados

La Tabla 1 muestra como existen diferencias significativas entre los participantes, según el placer que muestran por la lectura, respecto al número de horas que permanecen delante del televisor ($p < .05$), de los videojuegos ($p < .05$) y de la nota ($p < .0001$).

Tabla 1. Estadísticos descriptivos (media, error estándar y F-tests) de los minutos delante del televisor y videojuegos, y de la nota media.

Variables Dependientes	Placer por la lectura			F
	Alto (n = 158)	Medio (n = 206)	Bajo (n = 146)	
	($M \pm DT$)	($M \pm DT$)	($M \pm DT$)	
Horas Televisión	434.05 ± 23.26	482.18 ± 22.46	526.78 ± 25.84	3.393*
Horas Videojuegos	254.15 ± 21.74	261.35 ± 22.09	265.48 ± 22.08	.060
Nota media	7.91 ± .133	7.03 ± .110	6.62 ± .142	20.879**

Nota * $p < .05$, ** $p < .001$

Las comparaciones *Post-hoc* muestran que aquellos que leen menos permanecen más horas delante del televisor ($p < .035$); mientras que, por lo que respecta a la nota, el grupo de participantes que tienen un mayor placer por la lectura difiere significativamente de los otros dos grupos (placer por la lectura intermedio, $p < .000$; placer por la lectura bajo, $p < .000$), mostrando así un aumento de la nota media más alta.

Una vez realizada la prueba de correlaciones bivariadas de Pearson se observan correlaciones positivas significativas ($p < .001$) entre el gusto por la lectura y la nota (.270); mientras que se observan correlaciones negativas significativas ($p < .001$) entre el gusto por la lectura y la televisión (-.125).

Discusión

Los resultados presentados en este estudio muestran, en primer lugar, que las notas académicas de los alumnos de educación primaria están estrechamente relacionadas con una lectura recreativa, es decir, por el gusto por la lectura, una afirmación que va acorde con los estudios citados anteriormente (Cunningham & Stanovich, 1995; Molina, 2006; Gil, 2011; Ritchie & Bates, 2013). Se observa cómo a mayor tendencia a leer por placer, mayor rendimiento académico en la escuela. Dicha relación es interesante puesto que las notas académicas que se han tenido en cuenta en el estudio, no sólo hacen referencia a lengua-literatura, sino que abarcan otras asignaturas como matemáticas, inglés, educación física y plástica, todas englobadas en una nota media. Esto quiere decir, que la afición a la lectura y el crear un hábito lector podría aportar beneficios en el aprendizaje de otras asignaturas no lingüísticas, como señalan también Yubero et al. (2010).

Como apuntaban Vicente (1995), Zimmerman & Christakis (2005) y Bringas et al. (2008), a más número de horas delante de pantallas, peores notas escolares. En el presente estudio, los datos obtenidos van en la misma dirección de los recogidos por dichos estudios. Las horas de videojuegos y televisión disminuyen, por ejemplo, la dedicación al tiempo de lectura por placer como ya señalaron Aguilar et al. (2010).

Dicho en otras palabras, los datos del trabajo que presentamos indican que los alumnos de primaria que dedican más tiempo a mirar la televisión obtienen notas significativamente más bajas en la escuela. Los resultados parecen confirmar como apuntan Vicente, (1995), Bringas et al. (2008), que el tiempo que se pasa delante de pantallas afecta el tiempo que se dedica a otro tipo de ocio, como la lectura recreativa. La televisión se usa a modo “goma de mascar para los ojos” (Busch, en Wagner, 1980), siendo los alumnos meros espectadores, sin criterio de discriminación y falta de rigor con un bajo nivel de comprensión, puesto que no requiere una atención plena como si lo requiere una lectura. El placer por leer requiere del alumno un nivel más alto de atención y este desgaste va en detrimento de la dedicación a otras cosas como dormir, hacer deberes, jugar al aire libre, etc.

Por último, destacar que entre todos los resultados obtenidos, el que nos parece más relevante es que la lectura por placer favorece un aumento en las notas escolares y una mejoría a nivel de aprovechamiento académico. Sin entrar en la discusión de si los videojuegos o la televisión son perjudiciales o beneficiosos, lo que sí es provechoso es fomentar el placer por la lectura, fuera del ámbito propiamente escolar, y que sea una lectura recreativa. A pesar que el alumnado está y estará cada vez más rodeado de estímulos e imágenes a través de pantallas, la lectura por placer no parece ser que sea perjudicial para un mejor rendimiento académico, por lo tanto, sería una apuesta a tener en cuenta y poder compaginar las nuevas tecnologías con este placer por la lectura desde la escuela como desde la sociedad y la familia. Al inicio se comentaba que si el hábito lector iba coligado a un placer por la lectura también lo iba a un aumento de habilidades cognitivas asociadas a un mejor rendimiento escolar en diferentes disciplinas. Este aumento por el placer de la lectura irá a medida que aumente la edad de los alumnos, más ligado a textos asociados a internet y su uso como herramienta tanto académica como de ocio. Como bien empezaba a apuntar ya Gil (2011), la hipertextualidad pasa por las pantallas y por las nuevas prácticas de lectura, más desescolarizadas. Así pues, nosotros desde este estudio, y con las limitaciones que conlleva analizar una variable subjetiva como el gusto por leer, señalamos que los resultados afianzan esta misma línea, y que el gusto y el placer por una lectura distinta a la académica mejora el rendimiento en todos los ciclos de primaria. No obstante estaría bien poder observar si la lectura por placer afecta más o menos a un tipo u otro de asignaturas, y en un futuro poder elaborar dicho estudio con las nuevas metodologías que se empiezan a implantar en las aulas, como el uso de tecnología y el estudio de diferentes habilidades a través de proyectos.

Leer por placer es una herramienta positiva y debería estar al alcance de todos los alumnos, empezando por materiales literarios que ayuden a mejorar la capacidad de interpretación e integración de ideas. Como diría Granet (1975, p.87, en Butlen, 2005), para ir “relacionándose cada vez más con el concepto de libertad de aventura personal y tranquilidad” y de que lo relacionen con prácticas que les sean estimulantes y los atraigan, a “historias que pueden desempeñar un papel esencial en el desarrollo de su personalidad de su vida afectiva e intelectual” (p.144). Sería positivo apasionar a los jóvenes alumnos en el placer por leer y que descubran en la lectura personal su motivación para aprender y desarrollarse.

Referencias

- Aleks Krotoski, A. (2010). Serious fun with computer games. *Nature*, 466(7307), 695.
- Aguilar, J.; Cumbá, C.; Cortés, A.; Collado, A.M.; García, R. y Pérez D. (2010). *Influencia de la televisión en el rendimiento escolar de los alumnos*. Matamoros: Unidad Académica Multidisciplinaria Matamoros-UAT H.
- Butlen, M. (2005). Paradojas de la lectura escolar. *Revista de Educación, num. extr.*, 139-151.
- Bringas, C.; Ovejero, A.; Herrero, F.J. y Rodríguez, F.J. (2009). Medios electrónicos y adaptación comportamental adolescente. Relación entre el ocio y rendimiento escolar. *Revista Galego-Portuguesa de Psicoloxía e Educación*, 17(1-2), 1138-1663.
- Castro, D. (2014). Motivaciones, actitudes y prácticas lectoras de los alumnos mexicanos y el nivel de desempeño en lectura de la prueba de pisa 2009. (Análisis del constructo “leer por placer”). *Tendencias Pedagógicas*, 23, 301-318.
- Cunningham, A.E. & Stanovich, K.E. (1991). Tracking the unique effects of print exposure in children: Association with vocabulary, general knowledge, and spelling. *Journal of Educational Psychology*, 83(2), 264-274.
- Dye, M.W.; Green C.S. & Bavelier D., (2009). The development of attention skills in action video game players. *Neuropsychologia*, 47, 1780-1789.
- Ennemoser, M. & Schneider, W. (2007). Relations of television viewing and reading. *Journal of Educational Psychology*, 99(2), 349-368.
- García, A.; Callejo, J. y Walzer, A. (2004). *Los niños y los jóvenes frente a las pantallas*. Madrid: Ministerio de Asuntos Sociales.
- Gil, J. (2011). Hábitos lectores y competencias básicas en el alumnado de educación secundaria obligatoria. *Educación XXI*, 14(1), 117-134.
- Lachar, D. & Gruber, C. P. (2011). *Personality Inventory for Children. Second Edition (PIC2)*. Los Angeles, CA, US: Western Psychological Services, wps.
- Möble, T.; Kleimann, M.; Rehbein, F., & Pfeiffer, C. (2010). Media use and school achievement – boys at risk? *British Journal of Development Psychology*, 28, 699-725.

- Molina, L. (2006). Lectura y Educación: los hábitos lectores y su repercusión académica en la ESO. *Ocnos*, 2, 103-120. Recuperado de <http://www.revista.uclm.es/index.php/ocnos/article/view/224>
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 21, 43-49.
- Ritchie, S.J. & Bates, T.C. (2013). Enduring links from childhood mathematics and reading achievement to adult socioeconomic status. *Psychological Science*, 24(7), 1301-1308.
- Rodríguez, H.G. y Sandoval, M. (2011). Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Suma Psicológica*, 18(2), 99-110.
- Rodríguez, C. (2008). La animación a la lectura como fórmula para captar lectores (¿hace ruido? ¿se puede cambiar el diseño?) *Ocnos*, 4, 77-81. Recuperado de <http://www.revista.uclm.es/index.php/ocnos/article/view/200>
- Sedeño, J. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, 17(34), 183-189.
- Sharif, I. & Sargent, J.D. (2007). Lack of association between video game exposure and school performance: in reply. *Pediatrics*, 119(2), 413-414.
- Solé, I. (1995). El placer de leer. *Lectura y Vida. Revista Latinoamericana de Lectura*, 16(3). Recuperado de http://www.oei.es/fomentolectura/placer_leer_sole.pdf
- Valdés, M. (2013). ¿Leen en forma voluntaria y recreativa los niños que logran un buen nivel de Comprensión Lectora? *Ocnos*, 10, 71-89. Recuperado de <http://www.revista.uclm.es/index.php/ocnos/article/view/330>
- Vicente, U. (1995). La televisión y el rendimiento escolar de los alumnos de Enseñanza General Básica. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(9), 125-138.
- Wagner, L. (1980). Los efectos de la televisión sobre la lectura. *Lectura y Vida. Revista Latinoamericana de Lectura*. . Recuperado de http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a3n2/03_02_Wagner.pdf
- Yubero, S.; Larrañaga, E. y Sánchez, S. (2010). El valor de la lectura y su relación con los hábitos lectores y el éxito escolar en niños inmigrantes. *EducarEducere, número especial*, 51-63.
- Zimmerman, E.J., & Christakis, D.A. (2005). Children's television viewing and cognitive outcomes: A longitudinal analysis of national data. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*. 159(7), 619-625.